

第三章 研究設計

第一節 研究策略

一、研究策略的參考架構

(一)背景與策略決定

簡言之，依第二章結尾「三、後結構主義與本研究」段落所陳，本研究是一個有計畫(方法論層次)但無預設(本體論與知識論層次)進行的批判實踐，研究的成果與研究主體的研究(實踐)能力都在研究過程中不斷增長，具體而言，也可以視為研究文本意義不斷豐富化、研究主體不斷進行批判實踐的知識生產過程。亦即這種的在行動中體現主體想像關係的研究設計，本研究雖在本體論層次堅持無既定的數位藝術現象實體(reality)，而在研究方法的層次上又依批判實踐的需要自由選擇結構的與後結構的工具並用，但在本體論層次與研究方法層次之間的知識論與方法論層次，長期研究固然可以採方法論的無政府主義(Methodological Anarchism)^{xlix}作為研究態度以因應場域變遷，然本研究在論文研究期間仍必須基於此一特定的時間與空間，選擇適用的研究策略進行設計，考量以下的原因，本研究在策略上主要參採的是本體論為現代主義的「批判理論」：

- 1、研究對象的自覺程度：在研究發起時，對於研究的受訪對象的主體性自覺尚未可知，倘研究對象對於主體、權力與未來已具高度的自覺，本研究也許應該採取的是更無結構的研究策略，然而，依本研究發起前理論觸覺豐富化過程的了解，數位藝術社群並未具備高度的主體、權力、未來發展的自覺。因此，如欲持續批判實踐，以法蘭克福學派的溝通行動理論作為參考架構，能夠在訪談過程中同時了解研究對象的自覺程度，並促發研究對

象間主體性自覺的反省與對話，產生不斷前進／行動的張力，應是可行的策略。

- 2、公共政策的目標性要求：雖然本研究對上位的本體論沒有預設立場，但本研究在進行過程中，公共政策是重要的干預手段，後現代的無結構態度只能存在於「保留修正政策的自由」，但在操作政策的過程中卻不能沒有政策「目標」而置入政策流程供以理性作為主流的政策機制檢視。因而，批判理論「共識的真理」可以作為數位藝術發展政策的「目標」，用以爭取資源作為行動的批判實踐研究干預的合法性基礎，而這個「真理(目標)」與場域實象之間的落差，即是推動批判實踐研究進程(按：在本研究是「社群營造」)的重要張力，當然，批判行動的結果亦將回頭成就政策的目標。

(二)策略參考架構的簡要說明

簡言之，批判理論形成於一九二〇年後的歐洲，那是在第一次世界大戰之後的廢墟年代，德國學者霍克海默(Max Horkheimer, 1895~1973)以及當時的幾位德國年輕人共同策畫於法蘭克福大學成立社會研究所，在1923年成立之後，直至二次大戰前因納粹執政而使研究所輾轉遷至美國，附屬於哥倫比亞大學，戰後復又遷回法蘭克福大學。經過數十年的發展，在早期主要成員霍克海默、馬庫色(H. Marcuse, 1898~1979)、佛洛姆(E. Fromm)、阿多諾(T. Adorno, 1903~1969)等，以及當代的哈伯馬斯(J. Habermas, 1929~)等人的努力下，「法蘭克福學派(Frankfurt School)」成了他們的名字，而一般亦稱他們為「新馬克思主義」，至於他們自稱的研究立場則是「社會批判理論(The Critical Theory of Society)」或逕稱「批判理論」(黃瑞琪，

民 85，頁 105-118)，至於最系統化的批判理論發展，則係哈伯馬斯於一九七〇年代產出的「溝通行動理論(The Theory of Communicative Action)」或「社會溝通理論(The Theory of Social Communication)」。

一般而言，批判理論影響了三大學術支流：一是馬克思主義；二是佛洛伊德的心理治療(Freudian Psychotherapy)；三是行動科學(Action Science)；三個支流的共同特徵即在於結合知識與行動，理論與實際間的關係(吳瓊恩，前揭書，頁 408)。其中，與行政管理直接相關的就是行動科學，以下就其主要特徵加以說明(吳瓊恩，前揭書，頁 409)：

- 1、行動科學研究人類如何相互設計與執行行動，故為一種實踐的科學(a science of practice，吳氏原著譯為「實務的科學」，本研究就其前後文脈絡判斷，與本研究所稱「實踐」並無二致，爰決定與本研究之譯法一致使用「實踐」一詞)。
- 2、行動科學追求基本研究與理論建構，直接有關於社會的干預(social intervention)，是一個當事人參與公開反思(public reflection)的過程。
- 3、行動科學以學習的興趣，取向於對實務社群中所習慣的研究規則與規範的公開反思，以期重建與批判，藉此決定系統的學習能力。
- 4、經由對實踐的反思，希望能貢獻於知識的聲稱(claim，即哈伯馬斯溝通行動理論所稱，溝通之效性聲稱，包括可理解性聲稱(comprehensibility claim)、真理性聲稱(truth claim)、真誠性聲稱(truthfulness claim)、正當性聲稱(rightness claim)等四種)。

綜上，批判理論的研究者就是個「干預者(an interventionist)」，用以促進「當事人系統」的學習能力，並致力於貢獻出一般性知識(general knowledge)，使當事人在「實踐的沈思(practical deliberation)」系絡中，創造有效研究的環境，此即所謂「在社會實踐中實行研究的社群」(enacting communities of inquiry in communities of social practice) (吳瓊恩，前揭書，頁 410~411)。

在實踐的行動上，批判理論為求發生轉變社會的力量，在兩個層次上均同等重視(張世平、胡夢鯨，民 77)：第一個層次是「理論」上的分析和批判；第二個層次是「實踐」上的實質否定力量(material negative force)的形成，也就是要以理論上的批判，來喚醒或轉變民眾的意識，進而組織集體的行動，以改變實際的生活條，因此，「理論的批判」、「意識的啟蒙」、和「集體的行動」三者，可以說是批判理論中的核心概念，同時也是不可分割的一個整體。而在社會現實與社會理論之間，也存在一種行動的辯證關係：社會條件(A)→批判干預→形成社會理論(A)→喚醒行動者意識，使渠等採取行動→新的社會條件(B)→(重覆形成批判循環)。因此，在這種辯證過程中，人同時是認知者與行動者；社會理論是人所建構的，社會現實則是人的行動所締造的(黃瑞琪，民 74，頁 45)，而前述的「人」，在本研究者即是由研究者與研究對象共同組成的「研究主體」，以及參與行動的數位藝術知識社群。

基於上述批判理論的概念，本研究參酌後據以架構出三個階段研究進程的研究設計：

- 1、第一階段：進入場域建立可供批判的理論。
- 2、第二階段：對紮根於實境的理論進行批判，以生產前進的論述。

3、第三階段：藉由第一階段與第二階段生產的論述，對場域的當事人進行意識的啟蒙，最後，促發他們採取集體的行動。

至於第一階段與第二階段的進程，執行上採用的是解構理論中的雙重閱讀設計，以使研究歷程在不斷的反省與文本分析與意義創造最自由的條件下進行，論述的生產則有賴結構的紮根理論與無結構的後結構方法進行分析與辯證後形成，最後，第三階段回到場域的批判實踐，則在社區營造、族群發展、組織發展的工具協助下，進行批判理論的實踐，朝有利於台灣數位藝術發展的社會實體理想行進。

二、三個階段的研究進程

(一)雙重閱讀之一：建立理論

第一階段進行解構理論所稱的「傳統閱讀」，以生產可讀而不可寫的本體。簡言之，先進入場域進行深度訪談以及其他資料蒐集、整理的行動，再以紮根理論為研究方法進行資料的分析，包括編碼、譯碼、撰擬故事線的理论發展工作，所完成是類別飽和、意義豐富化的紮根於場域的研究成果，至此第一階段建立理論的目標，也就是對數位藝術場域「本體」的閱讀便算完成。

(二)雙重閱讀之二：解構閱讀

本研究的第二階段，將第一階段建立的紮根性理論攜回場域，與選定的受訪 O 對象進行開放式座談(open discussing)，提供前文所述「公開反思」的環境，將第一階段形成的研究成果(即解構理論所稱的傳統理論)視為進行解構批判的文本，讓

其中的文化知識開始在受訪者間內部擴增，衝撞受訪者的文化知覺，邀請他們共同進行解構的批判閱讀，以透過促使受訪者涉入理論與現實之間的撞擊行動，產生受訪者對自身處境的深度知覺，進而形成後續實踐賴以依循的論述。

(三)場域實踐：意識的啟蒙與集體的行動

第三階段，將增生的文化知識與總論述，置入或植入組織的權力／知識生產脈絡中，藉由本研究規劃的干預策略，開始不斷實踐的歷程。首先，刺激受訪者內部對前二階段形成的總論述開始發展行動的問題意識，由意識的啟發完成內部的知識生產行動的動員；其次，再藉由共享論述的實踐行動，營造出集體行動的組織，以改變數位藝術未來發展的生存條件，達成批判實踐的前進意圖。

三、發言位置與研究主體

發言位置是指研究進行過程中，當視研究對象的特殊情境進行不同策略的對話，也可以說是對話機制必須與實踐脈絡結合，以建立對話的有效性，必要時並隨時調整發言位置。

具體而言，在決定實踐場域時，應視研究場域與受訪對象的特性決定發言位置，比方說欲與不同文化產業事業體或不同特質、情境的受訪對象發展對話時，可以採比較的、合作的、競爭的、或批判的策略發展對話關係，則發言位置的決定又自不相同。

此外，則應視進入的是組織性實境或是個人、團體實境，而採取不同的發言位置，時而學者、時而研究單位、時而學生。至於在成果發表時，也應視實踐場域與對話對象選擇發言位置，例如產業界、學界、公部門、非營利組織都不宜採同一發言位置，以確保脈

絡實踐的有效性。

時時調整發言位置的目的是建立對話的有效性，以達到研究者作為作者、研究對象作為讀者，均共同參與本研究，先共同創作完成的紮根理論後，再將理論置回場域進行批判閱讀，建構並分析組織知識的非意識文本，從而將兩個(以上)的個體建構成為研究主體，而且此一主體在研究過程不斷得到批判性的知識增長。

四、發展問題意識與發問能力

問題意識是批判實踐不斷進行最重要的起點，簡單的說，就是不斷問問題，問的不是描述性的、解釋性的，而是批判性的、實踐性的，而發展問題意識的能力，必須透過不斷進行雙重閱讀，發現並發展知識的增生來達成，而發展問題意識的能力最重要的基於批判研究能力的高下。

在此，必須說明的是，目前研究者的研究能力正在發展中，勉可稱為專長者，在於具備極有限的西方學術傳統的研究哲學、組織理論、管理理論、人力資源相關理論、公法學概念、政策研究、文化研究、藝術、社會學、記號學基礎理論、心理與精神分析學等系統性知識。

而在與文化產業及數位藝術有關的經驗性知識方面，研究者曾長時間任職於傳播業(民國 75 年至 81 年)從事電視製作，再因國家考試及格而任職人事行政機構(台北市政府人事人員，81 年至 84 年)擔任基層行政工作，復調任人事政策機關(銓敘部專員，84 年至 88 年)擔任政策研擬與法規解釋等工作，嗣調職文化行政機關(台北市政府文化局專員、科長，88 年迄今)擔任新聞發言及文化政策規劃、執行工作，期間對文化產業與數位藝術生態認知及部分從業人員之人

際熟稔，都將有助於本研究問題意識之發展。

基於上述發問能力的基礎，並於研究初期可以獲致較單純、聚焦的互動，本研究以后列程序作為研究發起點：

訪談程序

Step1 相互介紹，了解彼此

S1-1 建立良好信任關係，先明白受訪者受訪原則

S1-2 取得受訪者領導之組織行政管理相關文件資料

Step2 說明訪談背景

S2-1 介紹目前流通之「文化產業」概念

S2-2 介紹本研究感興趣之「知識」議題

Step3 提問

S3-1 要求准許錄音

S3-2 說明深度訪談方式

S3-3 提問開始

(1) 每個問題中有不確定概念應進一步說明者均標底線，並加一表格說明。

(2) 訪問時先將問題後的"初步效果"預期刪除，以免影響訪受雙方。

(3) 每個問題都宜要求受訪者舉一組織實踐的例子

Part1--關於知識的生產環境

→下列問題括弧中的"初步效果"將不出示予受訪人

問題0：在開始組織知識相關問題之前，請問受訪者對「數位藝術」與以文化產業的觀點看待「數位藝術」的想法。(初步效果：探悉受訪人對所從事藝術工作的認知，以先期了解其對未

來發展的策略思考位置，幫助本研究獲得第一手的本土數位藝術生態知識，並對照文獻研究的西方現象與數位藝術在台灣的發展現況，以對受訪者後續發言的文化脈絡有更清楚的理解)

問題一：就您的了解，您的事業體在決定要進入文化產業界之前，已先具備重要的文化產業知識有那些？(初步效果：刺激受訪人建構「文化產業」的知識領域，以利架構後續問題共識範圍)

問題一重要用詞說明：

1. 事業體：指受訪者決策權限拘束範圍內的組織體，其具備獨立的預算與執行預算的組織。
2. 重要的文化產業知識：指有別於其他產業，與文化產業市場與未來發展、資源取得與運用、事業體在文化產業中的定位等經濟大環境面相關知識。

問題二：您覺得您所屬的事業體，在文化產業界要比同業更成功運作的話，務必擁有的關鍵知識是什麼？(初步效果：誘發受訪人以「組織」為討論的知識主體，想像其在「產業脈絡」下感受到什麼知識在決定存亡，以期透過了解產業從業者知識焦慮，有機會進一步揭發產業背後的權力現象)

問題二重要用詞說明：

1. 成功運作：消極面而言，可從各項資源浪費最少、市場行銷失敗最少、危機管理案例最少、中止合作案例最少等面向觀察；積極面而言，則指創造利潤最高、因應市場改變能力最高、

組織決策品質與執行精確度最高、以及社會滿意度最高等面向觀察。

2. 關鍵知識：指與事業體策略管理、績效管理、行政管理等提升競爭優勢有關的知識。

問題三：如果您的監督者，現在要求您報告貴事業體與未來五年經營願景有關的三大任務，您會決定報告的任務是什麼？如何做出此一報告決定？(初步效果：標定目前受訪者思考所屬事業體最重要的組織使命，以進一步揭露受訪者建構與管理其知識庫的操作形構)

問題三重要用詞說明：

1. 監督者：泛指受訪者需在經營管理上向其負成敗之責的利害關係人，如董事會、出資者、主要贊助或捐贈人。

2. 經營願景、三大任務：經營願景亦即組織方向與資源的決策依據，三大任務則是未來監督者繼續或加強投資的主要標的。

◎Part2--關於知識的生產與移轉流程

問題四：您目前為達成問題三所揭櫫三大任務，於經營管理貴事業體時，所採取獲致相關的新知識的方式，依運用比重分，依序有那些(如：購置、租用、專責研發單位、融合、適應、正式與非正式網路、其他等)？(初步效果：透過詢問事業體的知識產生機制，邀其正視組織知識的生產，喚起受訪者對組織知

識的覺知，進一步發掘受訪者事業體知識生產的社會文化脈絡)

問題四重要用詞說明：

1. 新知識：指與達成三大任務有關，基於解決問題、創造優勢等與提高完成任務之質與量的目的，由受訪者事業體原創，或將自己及其他組織舊知識再創新等方式所產生的新知識均屬之。

2. 列舉之"方式"：乃目前管理界習用之經營管理知識生產方式的分類項目，受訪者亦可自行生產類別。

問題五：以您一天上班至下班(含加班)為週期，您親自處理與貴事業體有關的各類事務，如果不分所處理事務在經營管理議題層級高低，以各同類事務處理的所耗費時間與頻率而言，比例最高的前三大類事務依序為何？(初步效果：更聚焦於組織的日常工作生活，從受訪者「處理事務」的分類方式，探知受訪者知識分類的策略意識，亦可反推組織知識決策的意識型態—按理說只有別人不能決定的事才需要高階主管親自處理，因此三大類事務不論屬性或當事人評價，應是目前組織文化下具共識的重要事務)

問題五重要用詞說明：

1. 親自處理：意即受訪者需親自以獨立時間處理之事務，大自規劃政策、經營問題解決，小至閱聽報告均屬獨立事件。

2. 同類事務：各獨立事件經受訪者以其歸類策

略整理的事務群集。

問題六：如果您決定推動與三大任務有關的一個專案，從概念形成到最後執行結束，目前而言需要經過那些流程？(初步效果：從組織政策的角度，了解「知識」在組織的社會實踐，以及經歷多少次的無意識「移轉」過程)

問題六重要用詞說明：

1. 專案：指組織層級跨部門與領域的政策方案，而非部門或單位為解決問題所採用的技術案。
2. 流程：包含正式與非正式的組織活動所連貫而成的流程。

Part3--關於結構化的知識移轉技術

問題七：您通常採用何種管理措施，以確保您與監督者所期望達成的組織任務，在問題六所揭，您領導的各個專案執行流程中，能夠無折扣或扭曲地落實執行？(初步效果：提示受訪者，其作為知識決策轉達的角色，扮演的是承上啟下的知識移轉樞紐角色，使其在試圖有系統回答的過程中，反覆思考上位者的願景知識與基層執行人員的專業知識之間的溝通與移轉關係，進一步意識到此種關係將影響專案及任務的成效)

問題七重要用詞說明：

1. 管理措施：指任何專案管理的方法，用以確保管理學界所稱，組織在運作過程中，最

高決策層與基層專業人員各自的「內隱式知識(默會的、類比的，專屬個人的，與特別情境有關，難以形式化和溝通)」能夠有效地組織與外顯化，並妥善管理「外顯式知識(語言的、數位的，從個人到制度化、形式化，可正式流通與傳遞)」，具體表現在組織發展所需的技能上。

2. 無折扣或扭曲：指上位者關於目標的願景知識，與基層專業人士的執行知識，在任務或專案的執行流程中，是百分之百交集沒有誤差與耗損的(法蘭克福學派認為無扭曲的溝通並不存在人間，因此，這種用語只是提供管理者執行管理實務時的張力來源)。

問題八：您目前對貴事業體在知識生產與移轉上最想立即移除的妨礙因素有那些？(初步效果：讓受訪者反思知識生產與移轉是否是組織該積極促動與維護的事務，並將妨礙因素辨識出來，化為促進變革的行動)

問題八重要用詞說明：

1. 移轉：發生在監督者、受訪者、中階主管及基層人員間，經由組織任務的達成過程中的各種溝通行動，而實際產生的知識在各個體(或群體)間的移轉，可能是流動的，也可能是跳躍的、再生的。

2. 最想：表示經受訪者辨識出，包括該移除可移除、該移除無法移除、以及該移除但策略上

暫不移除之所有妨礙因素。

問題九：當本研究初步結果產生時，您是否願再一次閱聽本研究的報告，並共同參與討論或進一步修正研究結果？(初步效果：了解本研究第一階段所完成訪談對受訪者是否產生論述的動能，如果受訪者不願參與第二階段，應進一步追問原因，以作為研究者對論述合法性與訪談策略反省的指引)

四、專家檢驗

為求本研究第一階段使用之訪談設計與發問問題，能獲得初步的信效度確保，本研究特別尋求與文化產業、數位藝術、經營管理領域相關之學者及專業人員對該問卷進行專家信效度之檢驗，以求獲致初步修正之建議，參與審查者均由研究者分別專訪約一至二小時，深入說明後，再分別於一至二個星期後回復其審查結果與建議，參與檢驗者背景與所作的審查結果及建議分別略述如后。

(一)專家 No.1：李斌

1、背景介紹

(1) 分類

文化政策與行政、藝術管理專家

(2) 經歷

甲、學術經歷

(甲) 英國利物浦大學哲學博士

(乙) 國立台北體育學院運動休閒研究所副教授

(丙) 私立輔仁大學織品研究所副教授

(丁) 私立南華大學非營利組織研究所副教授

(戊) 私立文化大學市政研究所、觀光系、青少年
暨兒童福利系副教授

(己) 台北立市體育學院運動科學研究所副教授

乙、專業經歷

(甲) 台北市政府文化局副局長

(乙) 台北市社會教育館(城市舞台)代理館長

2、審查意見：無修正意見

(二)專家 No.2：張耘之

1、背景介紹

(1) 分類

數位藝術學者、數位藝術創作者

(2) 經歷

甲、學術經歷

(甲) 交通大學應用藝術研究所碩士班，講授課程：科技藝術研究、數位媒體設計。

(乙) 實踐大學音樂系，教授課程：初級電子音樂。

(丙) 中原大學商業設計系，教授課程：音樂與影像。

(丁) 文化大學西樂系，教授課程：20世紀音樂。

(戊) 高雄市立空中大學，教授課程：流行音樂工業。

乙、創作經歷

包括下列領域：

(甲) 流行音樂製作。

(乙) 電子音樂製作。

(丙) 混種媒材製作。

(丁) 混種媒材演出。

(戊) 非洲鼓演出。

2、審查意見：無修正意見，但建議：

- (1) 問題一：「...重要的文化產業知識...」的「重要」兩字，建議試用「關鍵」，以突顯問題之方向，方便受訪者更聚焦。
- (2) 問題二：定義試加上「公司 know-how」以充分解釋「關鍵」知能。
- (3) 問題三：「...你會主動決定或您認為監督者...」中的「或」字，建議試用「及」以協助受訪者釐清答案的方向。

第二節 研究程序

一、第一階段－紮根理論(建立理論)

本研究第一階段的編碼方式係依據紮根理論的設計處理，茲依研究分析程序分述如下：

(一)資料蒐集

首先進行全程錄音之深度訪談，並於事後分別製作逐字稿，以利分析。茲舉本研究第一次訪談逐字稿片段為例：

(問)如果是這樣，那數位藝術或者是說你謂的 *information based art* 都不是很好定義的話，那麼，你要不要試著用舉例，你認為哪一些．．．

(答)我之前有把它定義成幾項，就是說以這個純粹新的，舊的不管，比如說攝影還是攝影，但是它可能進 photoshop，進電腦去做後製，那錄影藝術不管，它可能還是一個錄影帶、在電視上播一個 MTV 或一個電影，但它可能還是進電腦做後製，這個我不管它，但是新的領域裡面，我們大致就是我之前跟一些在做數位藝術的時候跟一些國內外的一些人這樣談下來後，有幾個方面。第一個是，呃，網路藝術，internet art，(停頓 3 秒)，然後第二個部份是，interacting installation，互動裝置，(停頓 3 秒)那第三個部份是，是 sound art，聲音的藝術，對，但這聲音比較不見得是 music 或什麼，可能是一些 sound information 或是一些聲音但是跟一些裝置有關或是說一些 noise 或是什麼的，對，那第四個部份就是，呃，computer animation and after event 就是 and post

production 的部份，就是特效的部份和一些電腦動畫的部份，其實這個也是比較純的一個．．computer animation 是一個，post production 也是一個，他們有一個叫 super effect 嘛對不對，特效啊或後製，post production 之類的。就是，其實那些東西在沒有電腦之前不可能，比如說，侏羅紀公園，或我們最近看一些電影，但是它那個東西變成是已經做到一個藝術程度了，比如說像是魔戒啊，或是說人家看那那麼怒海爭鋒啊什麼的，那一定用了很多電腦但你都看不出來。對，那 computer animation 比如說像史瑞克啊，或者是像那個玩具總動員那樣，純粹由電腦去做出來的，那一個幻象式的一個世界，所以大概是分成這幾種啦，大概！~~

接著再制作成便於編碼的「初級編碼工作表」，以利編碼，節錄如下：

表 3-1 第一次訪談初級編碼工作表(範例)

訪談內容	編號與說明
<p>你要不要試著用舉例，你認為哪一些．．．</p> <p>我之前有把它定義成幾項，就是說以這個純粹新的，舊的不管，比如說攝影還是攝影，但是它可能進 photoshop，進電腦去做後製，那錄影藝術不管，它可能還是一個錄影帶、在電視上播一個 MTV 或一個電影，但它可能還是進電腦做後製，這個我不管它，但是新的領域裡面，我們大致就是我之前跟</p>	

一些在做數位藝術的時候跟一些國內外的一些人這樣談下來後，有幾個方面。第一個是，呢，網路藝術，internet art，(停頓 3 秒)，然後第二個部份是，interacting installation，互動裝置，(停頓 3 秒) 那第三個部份是，是 sound art，聲音的藝術.....(後略)

(二)原始編碼

將逐字稿中的資料反覆檢視，依紮根理論中的開放編碼與歷程編碼的原理，不預設立場地將每一個出現的概念語句均孤立出來，依序編碼，編碼原則如下：

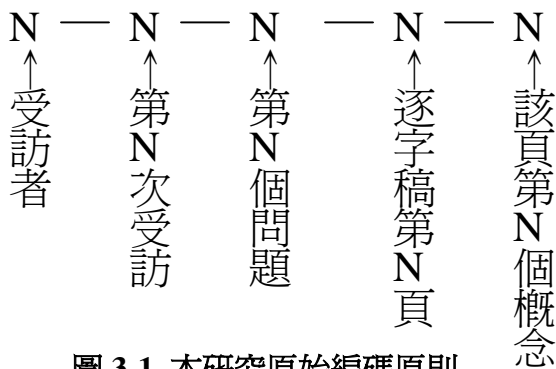


圖 3-1 本研究原始編碼原則

依此原則將編碼工作表中的逐字稿被研究者孤立出的概念，逐一編入第一個順序編碼表，即完成「原始編碼」，節錄舉例如下：

表 3-2 第一次訪談原始編碼表(範例)

原始編碼	初級編碼
1-1-0-8-02 數位藝術~1：網路藝術(internet art)	
1-1-0-8-02 數位藝術~2：互動裝置(interacting installation)	
1-1-0-8-03 數位藝術~3：聲音藝術(sound art)	
1-1-0-8-04 數位藝術~4：電腦動畫(computer	

animation)	
1-1-0-9-01com-graphic 綜合電腦動畫與後製、特效	
1-1-0-11-01 台灣幾乎等於沒有純藝術創作	
1-1-0-11-02 沒有市場就沒有藝術創作	
1-1-0-11-03 只有"公共藝術"有市場	
1-1-0-12-01 遊戲產業是數位內容產業，但不一定是藝術，多媒體也一樣	
1-1-0-12-02 它們國家數位內容的重點：動畫與遊戲	
1-1-0-13-01 動畫與遊戲以代工為主，它們都不能算是完全自由的一個產業。	

(三)初級編碼

在完成所有訪談資料的原始編碼後，本研究開始針對原始編碼進行類別化的處理，將原始編碼中概念相近者進行群組，並初步進行命名，再編入群組的初級碼，編碼原則說明如后。依據上述原則，本研究完成初級編碼工作，並將之製作成初級編碼彙整表，茲節錄舉例如下：

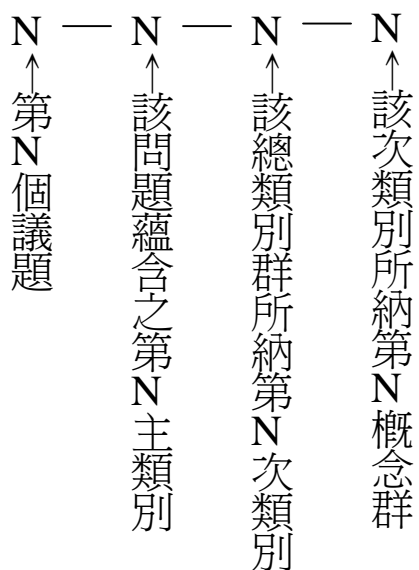


圖 3-2 本研究初級編碼原則

表 3-3 第一次訪談編碼表—初級編碼整理表(節錄版範例)

原始編碼	初級編碼(類別)	
<p>1-1-0-4-02 在每一個不同的時代(藝術史的時代)，它都有不同的 technology art。</p> <p>1-1-0-16-03 在 19 世紀末到 20 世紀 60 年代，是「為藝術而藝術(art for it's own sack)」的時代</p>	<p>0-A-01-01</p> <p>「藝術領域」—藝術領域的形成與時代</p>	<p>0-A-01</p> <p>數位藝術—發展史—藝術/產業思辯</p>
<p>1-1-0-4-03 過去的新技術，後來都可能會成為古典藝術</p> <p>1-1-0-14-01 「藝術」的定義權應該是在觀賞者</p> <p>1-1-0-15-01 「聳」的作品：有別於「藝術」的創作</p> <p>1-1-0-16-02 現在的勞務作品在未來可能被視為藝術品</p> <p>1-1-0-16-04 "藝術家"是無法培養的</p>	<p>0-A-01-02</p> <p>「藝術分類」：藝術分類的系絡在藝術發生之後的未來</p>	
<p>1-1-1-29-05 "文化知識產業"比較沒有門檻，人人可以當老闆</p> <p>5-1-0-22-02 「數位藝術」的知識門檻較高，小劇場、裝置藝術則較低</p> <p>5-1-0-22-03 數位沒有那麼即興，仰賴物資之處較多，仰賴技術也較多</p>	<p>0-A-01-03</p> <p>「產業門檻」—藝術產業或文化產業進入的難易度</p>	

<p>1-1-0-11-01 台灣幾乎等於沒有純藝術創作</p> <p>1-1-0-11-02 沒有市場就沒有藝術創作</p> <p>5-1-0-1-02 自裝置以後，台灣沒有藝術市場</p> <p>5-1-0-1-04 真正的商業藝術市場是沒有的</p> <p>5-1-0-1-07 純創作的東西目前還停留在習作和少數創作者</p>	<p>0-A-02-01</p> <p>「藝術市場」－台灣沒有純藝術市場</p>	<p>0-A-02</p> <p>數位藝術－發展史－環境現況</p>
<p>1-1-0-11-03 只有"公共藝術"有市場</p> <p>1-1-0-17-01 真正好的公共藝術，常常都長得不像公共藝術</p> <p>5-1-0-1-03 「公共藝術」是僅存有市場的</p> <p>5-1-0-7-05 唯有透過公共藝術，藝術家才拿得到資源的現象，對藝術發展很不利</p> <p>5-1-0-7-03 很多藝術家的作品和他的創作其實不太有關</p>	<p>0-A-02-02</p> <p>「公共藝術」－目前仍有市場，但有隱憂</p>	
<p>1-1-1-29-04 在台灣 e-consulting 公司的合作夥伴很難尋找，因為大家都寧為雞首不為牛後</p> <p>3-1-0-11-01 國內同類型的公司不到五家</p> <p>3-1-0-11-02 我很希望臺灣有很多家像我們的公司</p> <p>4-1-0-2-05 我們希望以後不只我們只有兩家，希望很多家可以併進來，把產業鏈建立起來</p> <p>5-1-0-18-02 台灣除了在地實驗以外，沒有其他數位 lab 了</p>	<p>0-A-02-03</p> <p>「產業規模」－從業者少，夥伴難覓</p>	

1-1-0-11-04 從事數位藝術創作的工作者，都要再找另外一個工作吧，這樣不算有產值吧	0-A-02-04 「謀生不易」	
5-1-0-7-02 很多藝術家因經濟壓力，而跑去做公共藝術		
5-1-0-9-03 藝術家都需要一個行業來支持生活	「藝位藝術」作為生計	

(四)主軸編碼

最後，將前述三階段編碼結果，將各主類別予以體系化，歸納出主軸，以利形成故事線，得以撰寫第一階段研究報告。本研究整理之主軸編碼表節錄舉例如下：

表 3-4 第一次訪談主軸編碼表(範例)

議題序	議題	主類別	次類別	概念			
0	對「數位藝術」或「數位藝術產業」的看法	A	發展情形	1	藝術與藝術產業發展	1	藝術領域的形成有其「當代性」，每個時代都有不同的藝術型態
						2	藝術「分類」的系絡與權力在未來的觀者
						3	不同藝術的類別，進入創作的門檻都不同
			2	台灣藝術環境現況	1	台灣現今純藝術已沒有市場	
					2	「公共藝術」有市場，但可能不利於藝術的發展	
					3	「數位藝術」謀生不易	

					4	目前「數位藝術」從業者少，創作夥伴難覓
					5	其他：如「數位」是大餅，且輪廓未明
			3	概念發展	1	「數位藝術」概念很難界定
					2	「科技藝術」是較近似的概念，甚至與其他概念均常被等同於「數位藝術」，不加區別地使用
					3	容易與「數位內容」混淆，應避免，以保持藝術純粹性
	B	意涵	1	存在與否	1	以「數位」為基礎的藝術型態是存在的
					2	從「產業鏈」的觀點觀之，「數位藝術」行業存在，但產業尚未成型
					3	將「數位藝術」擴大定義範圍到周邊產業或附加價值的話，就會突然加大到很多
			2	命名與定義	1	「數位藝術」名稱仍未定
					2	「科技藝術」與「數位藝術」因用途而混雜
					3	「產業」的形成，要靠知識的媒合
			3	範圍	1	以電腦做數位化處理之後才發生的藝術活動為範圍

					2	「藝術」一定是「內容」,「內容」不一定是「藝術」		
					3	有交集的範圍	a 網路藝術 (internet art)	
					b 互動裝置 (interacting installation)			
					c 聲音與音樂 (sound & music art)			
					d 影音動畫 (film, video & animation)			
1	事業體在決定要進入文化產業界之前,應先具備重要的文化產業知識有那些?	綜論	1	交集:「科技」+「藝術」是最核心的知能				
			2	從領導者到團隊成員都應有「跨領域」能力				
			3	核心知能就是與產業有關的專業能力				
		C	科技	科技是數位產業的基礎				
		D	藝術/創意	創意要有管理的機制	1	可將創意完成度依不同 standards 分不同 levels		
					2	可發展創意管理 SOP		
					3	發展創意管理的「合約」		
		2	「做中學」(on the job training)有風險,利弊皆有					
		3	人才太多元,不一定要自己培養,可以策略聯盟或其他方式建立長久夥伴關係					

(五)撰寫紮根理論報告

第一階段的最後，將完成的主軸編碼資料，成立撰寫報告的架構，因為本報告主要的受訪者，亦即第二階段的回饋對象，均為數位藝術事業體或團隊的經營者或領導者，經事先以電話洽詢渠等意見，均表示基於管理理念交流的需要，以敘事性或抒情式的說故事(撰寫)方式較不符他們的閱讀習慣，因此，本研究決定第一階段紮根理論報告仍以一般條理分明的報告方式呈現較為適當。綜整本研究第一階段的紮根研究成果，所撰寫的報告命名為「我國數位藝術產業現況」，報告內容詳見本研究第四章第一節。

二、第二階段－解構閱讀(建立不斷改變的研究關係)

本研究不斷進行的過程中，研究主體不斷改變，初期而言只有研究者自身帶著原始的理論基礎與觸覺進入現場，然而在本研究刻意的滲透、進入數位藝術知識社群，以探悉其知識生產與移轉機制，完成第一階段的紮根理論報告後，受訪的數位藝術事業體從業者均與本研究形成共享某種知識移轉機制的同謀者，研究主體已漸漸擴大，並且形成緊密互動的新陳代謝機制，研究者對數位藝術生態及知識形構也有更進一步的認識。

在發展上述新研究主體的對話關係後，研究者與其他盟友，建立了批判的文化解讀關係。而在研究者將第一階段的研究報告攜回場域與受訪者互動後，由研究者與受訪者共同組成的研究主體，開始衍生出維護、捍衛、共識、拒斥等等的生態機制來，此外，來自其他不可預期的反動性亦結合上述機制，一同反噬批判實踐的能量，詳細分析見第四章第二節。

三、第三階段－場域實踐

本研究在完成第一、第二階段的研究後，幾可確信研究者已取得參與受訪者之信任感與認同感。信任感來自於研究者對數位藝術及組織管理等專業知識的增長，已取得受訪者的肯定，他們已相信研究者不至於做出「外行」的判斷；至於認同感則來自於研究者與他們互動過程中，充分讓他們感受到研究者對數位藝術知識領域的用心與用功，亦即「誠意」充分被他們感受到。基此，研究者與受訪者在數位藝術知識領域可說建立了相當良善的互動關係，研究者近似於夥伴的發言位置亦取得足夠的正當性，因此，如何將研究者前二階段取得的場域知識，再度攜回場域讓場域中的人們，對於所處情境得以產生自發性的再精進的自覺，就是本研究批判實踐的態度對於知識生產與移轉最重要的策略思考。

然而，批判研究的場域實踐伴隨的高度政治性，組織知識的生產與再生產也是種種權力關係的脈絡，而權力脈絡時時可以發生改變，因此，本研究對數位藝術知識社群的場域觀察，時時保持開放的研究態度並接受不斷改變的資訊，並相對因應其結果而採有效的社群發展策略。

第三節 研究文本

第一章指出，本研究分析的文本，係指數位藝術知識移轉的實踐脈絡關係之「社會性文本」，如果再加以細分，文本的種類依是否為有意識的符徵結構，可以分成意識性文本與非意識性文本；而依研究關係來說，可以分成作者性文本與讀者性文本。

但是對本研究要進行的批判實踐來說，關於文本討論最重要的，並不是文本本身，因為文本不是最終目標，最終目標還是在這些文本如何在受訪社群的文化中再現。因此，此處建構文本的意思並非單指基於紮根理論被動的觀察現象所得，而也包含了第二階段後結構批判閱讀主動介入場域後所發展出的文本意義。

一、意識性文本／非意識性文本

意識性文本與非意識性文本是經過資料蒐集之後，在分析時區分出此種符徵結構的社會脈絡，是可以辯識的概念或無法辯識的概念。如果係可以辯識的概念，便標定為意識性文本，處理工具本研究選擇的是紮根理論，紮根理論研究法可以先期處理文字化的文本，並生產出文化現象的研究成果。

在第一階段紮根理論進行中，發現無法在意識性文本辯識出明顯對現象發生影響的概念時，本研究採現象學研究策略，先予擱置或懸掛，在後續紮根研究過程中，如果可以得到詮釋便將之置入故事線處理，再不能處理，便留待第二階段解構性閱讀時加以處理。第二階段閱讀的開始即將第一階段產出的紮根性文化研究理論視為解構的文本對象，從中開發本研究所稱的非意識性文本，也就是在第一階段紮根研究知識生產時「不在場」的訊息，此類文本經常隱身在複雜的表象背後，也可能在視為理所當然的傳統解釋性知識中，本研究的研究主體將在研究者(及研究助理)的引導下，採用後結構主義的系譜學方法來找出元素

背後組成的元素，並以解構理論的閱讀遊戲將文化知識與知識相互解釋間不斷產生新的知識。例如，本研究第一階段分析過程中發現受訪者對於某些概念的使用，如「完成度」等，有極高的語意相似性，以及對於「the contents is king」這樣的信仰，亦抱持高度的一致性，因而，第一階段僅可推斷受訪者與受訪者之間，理應共享著某種專業的文化，然而，除了明顯的器物與文字可辨識外，這種文化共享仍存在極多的非意識線索，必須在第二階段解構閱讀的過程中加以觀察，事實證明，這種「共享文化的社群」之推論，在第二階段反而引發了極為有趣的「族群辨識」作用，遠非第一階段以意識文本處理的紮根理論可以預期的。

最後，再將前兩階段所得的知識，植入知識社群的權力／知識脈絡中，由研究者以「介入者」與「促動者」角色進行第三階段的場域實踐，看看能促發什麼樣的知識活動。

二、作者性文本／讀者性文本

本研究區分作者性與讀者性文本係源自於第二章所提巴蒂斯的雙重文本(可讀與可寫)策略，所謂的讀者性文本是指研究者處理與未處理，而與本研究相關的研究對象生活在其中的社會文本，而作者性文本係指本研究處理之社會文本，研究對象不一定具備同等認知能力得加以分析。

然而批判實踐除了要改變作者處理文本的知識與能力外，最重要的還是能回頭影響讀者性文本的改變，如果僅著重在處理作者性文本，將使得研究成果單面向化，或一廂情願化，使得再現關係解釋產生偏差，而這也是本研究在第一階段紮根理論研究後要再進行解構批判的基本原因。而本研究將作者性文本經由第一階段紮根理論處理後，邀請研究主體的另一邊－讀者們(受訪者)共同加入第二階

段批判，使得作者性文本擴大至整個研究主體，並且在置回脈絡後，影響讀者性文本的自發性改變，甚至使作者性文本與讀者性文本的界線模糊或甚至消除，至此本研究批判實踐已完成「共同創作的研究主體」的批判成果。

第四節 研究的實踐

就目前研究者的研究能力所作的研究設計，本研究的實踐可以從批判的實踐、經驗的實踐、脈絡的實踐三個方面來討論：

一、批判的實踐

基於本研究對於知識本體的假定(不相信有理所當然的知識存在)，研究所生產的理論或暫時性的結論，究竟是否為真理並非爭辯或關切的焦點。本研究看待研究第一階段的成果的態度是，關切它作為推動第二階段批判解構的文本是否符合受訪數位藝術知識社群對解釋現狀的要求，也就是研究的成果是否能在意識可辨的範圍內契合並解釋實境？是否能發揮研究動機所陳述的戰術或戰略性效果？能否有助於新的問題意識的發生？而看待第二階段研究的態度是，關切它能否如後結構主義者所言，藉由對第一階段理論的批判閱讀，發展出不斷增生的問題意識，以促發研究主體批判性知識增長，並改變數位藝術知識社群實境。

此外，因為本研究發展的過程，便等於本研究的生命史，因此，本研究不論在操作過程中採用、借用、翻譯任何理論，包括本研究生產的理論，都意在幫助本研究新的問題意識的催生。而最重要的，本研究的實踐過程中，除了生產理論實踐的知識以外，更生產出生產理論的知識，本研究在研究前遭遇的困境是，無法尋獲社會科學領域同類型的研究成果可供參考，或許可將本研究呈現的研究歷程與成果，視為本研究所生產出的，如何更有效進行人力資源批判研究的後設知識。

二、經驗的實踐

本研究持批判立場最重要的假定：研究者就是研究工具、研究

者就是干預者，至於干預成效如何，與研究者的研究能力、研究設計均高度相關，而批判的研究能力與設計能力，就是在實踐經驗中培養，研究者的實踐經驗也將成為後續研究實踐成效的保證。因此，研究過程，研究者個人不斷發展研究能力，甚至在共事的的研究社群、同謀者的選定、培力上，都依賴將實踐經驗化為批判性知識，人力資源的批判研究才得以交流、壯大。

三、脈絡的實踐

本研究第二階段所稱的不斷針對第一階段生產的理所當然的文化研究知識發展新的問題意識，指的是真正能有助於研究主體進行社會實踐的發生的知識，所使用的任何理論或抽象概念，都必須是能反映、符合研究主體組織需要的。當然，這種過程就與傅柯所講的權力／知識脈絡是符合的，本研究從不否認權力的知識生產性，也不想破壞權力關係(畢竟依傅柯觀點，權力關係不一定是霸權宰制，暴力不過是權力的結果)，而是想與權力關係對話，進而發生研究主體認為是善的發展(當然，重為善若重為惡，研究主體認識的善不一定是善，因此，本研究此處所指的研究主體的善念，並非以價值判斷的觀點陳述，而係視為批判實踐作為前進張力的虛假意識)。至於發展的問題意識，也都必須是符合研究實境的即時意識，如此才有助於實際將研究紮根在研究實境中。至於大哉問或大敘述式的理論研究，當僅處於發展問題意識所需時的策略性採用。簡言之，脈絡實踐即係將雙重閱讀之第二階段解構閱讀再延伸其影響力，將兩次閱讀創發的知識攜入取料的場域脈絡中，促動與料者採取在本研究進行前，無法得知方向、無法判斷真偽、甚至毫無覺知的行動，以使研究成果在真實世界中促發改變，因此，本研究最終

研究成果，不是一本巨著、一篇大理論，反而應該視為是引發一種特定範圍(數位藝術社群)的社會自覺而採行的「運動(movement)」。